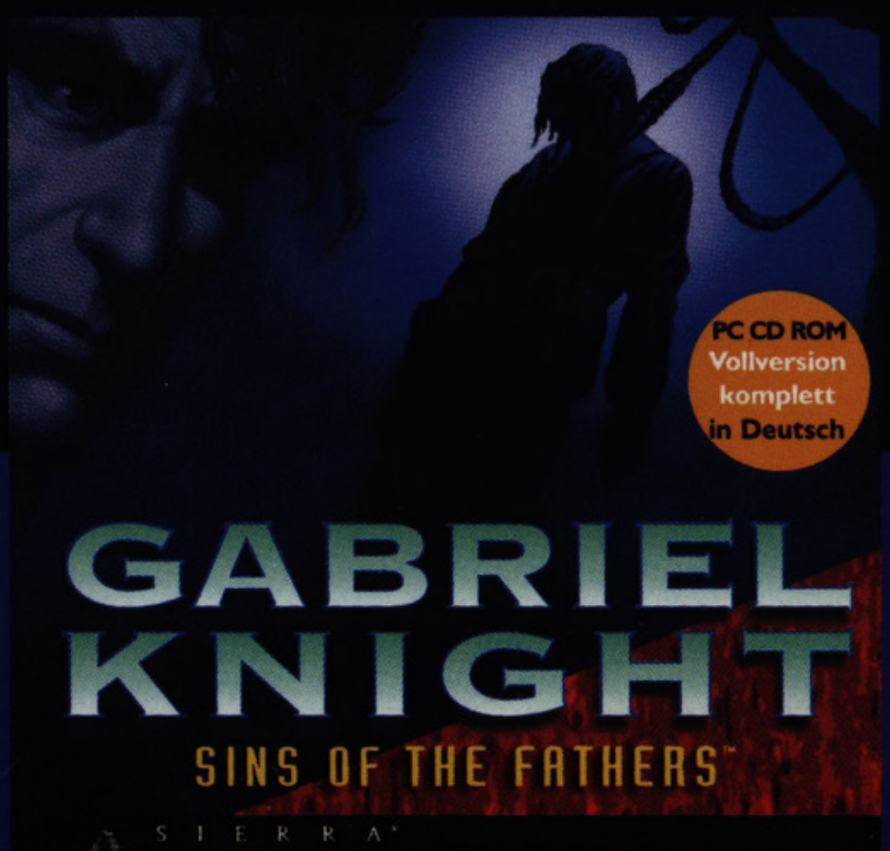
DIE LEGENDE LEBT!
SIERRA KLASSIKER ZUM SUPERPREIS

SierraOriginals



ADVENTURE

WICHTIG!

Dieses Handbuch enthält Ihre Registrierkarte!
Sie sollten uns Ihre ausgefüllte Registrierkarte so schnell wie möglich zurücksenden, um von unserem Kundenservice profitieren zu können.

Der SIERRA-Kundenservice

- Freier Zugang zu sämtlichen technischen Beratungsdiensten

Ein Spezialist steht bei unserer Hotline unter der Nummer 06103/99 40 40 von Montag bis Freitag in der Zeit von 9 Uhr bis 19 Uhr bereit, Sie kompetent zu beraten, falls Sie technische Probleme mit unseren Produkten haben oder einfach, um Ihnen Informationen zu geben.

- Kostenloses Abonnement des Magazins der COKTEL-SIERRA- Gruppe

Damit unsere Kunden immer auf dem neuesten Stand sind, werden sie von SIERRA mit den aktuellsten Informationen über alle neuen Produkte sowie mit praktischen Ratschlägen und nützlichen Tips versorgt.

- Kostenloser Katalog von SierraOriginals

Wir bedanken uns herzlich dafür, daß Sie sich für einen Titel aus der SierraOriginals-Serie entschieden haben. Zweifellos wird er Ihre vollste Zufriedenheit finden. Aus diesem Grund ermöglichen wir Ihnen, kostenlos unseren Katalog anzufordern. Alles, was Sie tun müssen: Fragen Sie uns danach oder senden Sie ein Fax an die Nr. 06103 / 99 40 35.

BITTE BEACHTEN: SÄMTLICHE SERVICE ANGEBOTE GELTEN NUR FÜR KUNDEN, DIE IHRE REGISTRIERKARTE ZURÜCKGESCHICKT HABEN.

Lieber SierraOriginal-Kunde,

Was Sie in Ihren Händen halten, hat die Geschichte der Computerspiele mitgeprägt. Alle diese Titel weisen sowohl die ursprünglichen Themen als auch sämtliche technologischen Innovationen auf, die zur Entstehung der Computerspiele-Industrie beigetragen haben. Stellen Sie sich die Titel doch einfach als Schnappschüsse eines Sammelalbums vor, in dem die gesamte Industriegeschichte der Computerspiele vorgeführt wird! Wir haben alle Titel von SierraOriginals in ihrer ursprünglicher Form belassen, keine Modernisierung - oder Verbesserungsversuche unternommen, damit ein kleines bißchen Nostalgie erhalten bleibt.

Im Namen von Sierra bedanken wir uns für den Kauf dieses SierraOriginals-Produktes. Es ist uns besondere Freude, unsere Geschichte mit Ihnen und Ihrer Familie teilen zu dürfen.

Mit freundlichen Grüßen

Ihre Sierra Team

Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.

LADEN DES PROGRAMMS.

Installation UNTER Windows

1. Legen Sie Ihre CD mit SierraOriginals in das CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers.
2. Starten Sie Windows.
3. Klicken Sie [Datei] an.
4. Wählen Sie [Ausführen].
5. Geben Sie in der Kommandozeile den Buchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks und dann «:\Setup.exe» ein. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die Eingabetaste. Wenn beispielsweise der Buchstabe Ihres CD-ROM-Laufwerks «D» ist, geben Sie «D:\Setup.exe» ein und klicken Sie auf OK oder drücken Sie die Eingabetaste.
6. Folgen Sie den angezeigten Anweisungen für die Installation.
7. Vergessen Sie nicht, die Readme-Datei zu lesen, welche die allerneuesten Informationen enthält.
8. Um das Spiel zu starten, klicken Sie zweimal auf das Icon des Spieles.

Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Installation UNTER DOS

1. Legen Sie Ihre CD mit SierraOriginals in das CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers.
2. Geben Sie den Buchstaben Ihres CD-Laufwerks gefolgt von einem Doppelpunkt ein. Wenn zum Beispiel der Buchstabe Ihres CD-Laufwerks «D» ist, geben Sie «D:» ein. Drücken Sie die Eingabetaste.
3. Geben Sie «Install» ein und drücken Sie die Eingabetaste.
4. Folgen Sie den angezeigten Anweisungen für die Installation.
5. Vergessen Sie nicht, die Readme-Datei zu lesen, welche die allerneuesten Informationen enthält.
6. Um das Spiel zu starten, gehen Sie in das Unterverzeichnis **(CD SIERRA)**, wo das Spiel installiert wurde, geben Sie **(C:\SIERRA>GABRIEL)**, ein und drücken Sie die Eingabetaste.

WICHTIG! GABRIEL KNIGHT LÄUFT UNTER DOS.

GABRIEL KNIGHT 1

DAS EIGENTLICHE SPIEL

A. Die Gabriel Knight Symbolleiste und die einzelnen Symbole (Ikonen) und Zeiger

Alle Spielkommandos liegen auf der Menüleiste am oberen Bildschirmrand, die wahlweise ausgeblendet oder angezeigt werden kann. Weitere Informationen findest Du im Abschnitt "Systemeinstellungen". Um die Menüleiste anzuwählen, bewege den Mauszeiger zum oberen Bildschirmrand oder drücke die [Esc]-Taste der Tastatur. Wenn die Menüleiste nicht ständig angezeigt wird, wird sie nur eingeblendet, wenn sich der Mauszeiger am oberen Bildschirmrand befindet.
Um eine Aktion auszuführen, klicke auf das Symbol, welches die Aktion darstellt.
Daraufhin nimmt der Mauszeiger die Form des Symbols an. Dann klicke mit dem gewählten Symbolzeiger auf den Bereich des Bildschirms, wo Du die Aktion ausführen willst.Es folgt eine Liste der Symbole, die in Gabriel Knight verwendet werden.

Mit Hilfe des **GEHE**-Symbols kannst Du Gabriel auf dem Bildschirm herumgehen lassen. Klicke auf das GEHE-Symbol und dann mit dem GEHE-Zeiger dorthin, wohin Gabriel gehen soll.

Mit Hilfe des **SCHAUE**-Symbols erhältst Du eine Beschreibung von einem Objekt. Klicke auf das SCHAUE-Symbol und dann mit dem SCHAUE-Zeiger auf ein Objekt, eine Person, usw.
ANMERKUNG: In den Beschreibungen sind häufig Rätsellösungen versteckt.

Das **FRAGE**-Symbol wird benutzt, wenn Du willst, daß Gabriel jemanden befragen soll.
Im FRAGE-Modus kannst Du bestimmte Themen auswählen. Klicke auf das FRAGE-Symbol und dann den FRAGE-Zeiger auf eine Person auf dem Bildschirm.

Mit dem **SPRECHE**-Symbol kannst Du Gabriel sagen, daß er sich mit anderen Personen unterhalten soll. Klicke auf das SPRECHE-Symbol und dann mit dem SPRECHE-Zeiger auf eine Person auf dem Bildschirm, mit der Gabriel reden soll. In den dabei geführten allgemeinen Unterhaltungen erhältst Du zahlreiche Informationen über andere Personen des Spiels. Manchmal ergeben sich auch einige nützliche Hinweise.

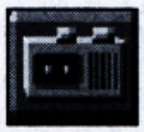
Mit Hilfe des **NIMM**-Symbols kannst Du einen Gegenstand mitnehmen. Klicke auf das NIMM-Symbol und dann mit dem NIMM-Zeiger auf einen Gegenstand auf dem Bildschirm. Wenn das Objekt mitgenommen werden kann, wird Gabriel es nehmen und es erscheint im Inventarfenster.

Mit dem **ÖFFNE/SCHLIESSE**-Symbol kannst Du einen Gegenstand auf- oder zumachen. Klicke auf dieses Symbol und dann mit dem ÖFFNE/SCHLIESSE-Zeiger auf ein Objekt auf dem Bildschirm.

Mit dem **BENUTZE**-Symbol kannst Du einen Gegenstand auf dem Bildschirm benutzen, der eine offensichtliche Funktion hat (Stühle, Lichtschalter, usw.). Klicke auf das BENUTZE-Symbol und dann mit dem BENUTZE-Zeiger auf den Gegenstand.

Mit dem **BEWEGE**-Symbol kannst Du ein Objekt bewegen (schieben oder ziehen). Klicke auf das BEWEGE-Symbol und dann mit dem BEWEGE-Zeiger auf einen Gegenstand auf dem Bildschirm.

Wenn die **INVENTAR**-Taste angeklickt wird, wird das Inventarfenster geöffnet. Dort siehst Du alle Gegenstände, die Gabriel bei sich trägt.



Wenn die **REKORDER**-Taste angeklickt wird, wird das Kassettenfenster geöffnet. Dort kannst Du alle Gespräche von Gabriel, die er im FRAGE-Modus geführt hat, noch einmal anhören.
ANMERKUNG: Der Rekorder ist sehr nützlich, um wertvolle Informationen noch einmal abzuspielen, die Gabriel von anderen Personen erhalten hat.

Das INVENTARGEGENSTAND-Fenster zeigt den Gegenstand aus dem Inventar, der im Moment der aktive INVENTAR GEGENSTAND-Zeiger ist. Zu jedem Gegenstand im Inventar gehört ein spezieller Symbolzeiger. Er sieht aus, wie das entsprechende Objekt. Verwende diese Symbolzeiger, wenn Du mit Hilfe von Gegenständen aus dem Inventar Aktionen ausführen willst.

Der aktive INVENTARGEGENSTAND-Zeiger erscheint auch, wenn Du mit Hilfe der rechten Maustaste durch die Aktionssymbole schaltest. Mit einem aktiven INVENTARGEGENSTAND-Zeiger kannst Du Aktionen durchführen, wie mit den anderen Symbolzeigern auch. Den entsprechenden Gegenstand kannst Du an eine andere Person geben oder zeigen, irgendwo hinlegen oder benutzen (z.B. einen Schlüssel mit einer Tür, indem Du mit dem SCHLÜSSEL-Zeiger die Tür anklickst).

Dieses Feld zeigt den momentanen Spielstand und die maximal erreichbare Punktzahl.

Mit dem **HILFE**-Symbol erhältst Du Informationen über die anderen Symbole im Menü. Wähle das HILFE-Symbol und schiebe den HILFE-Zeiger über ein Symbol, um mehr über dieses zu erfahren.

Wenn Du die **EINSTELLUNGEN**-Taste anklickst, wird ein Fenster mit den Systemeinstellungen geöffnet. Dort können viele Einstellungen des Spiels verändert werden. Außerdem kannst Du ein Spiel LADEN oder SPEICHERN, es NEUSTARTEN oder BEENDEN

ANMERKUNG: Wenn diese Situation eintritt, bedeutet das, daß die entsprechende Funktion im Augenblick nicht benötigt wird.

B. Die Zielmarke am Aktionszeiger.

Alle im Spiel verwendeten Symbolzeiger besitzen eine sogenannte "Zielmarke". Das ist ein heller Punkt, der die Stelle des Symbolzeigers kennzeichnet, mit der ein Objekt angeklickt werden muß, damit die Aktion durchgeführt werden kann. Die Zielmarke muß genau auf dem Objekt erscheinen, wenn es angeklickt wird.

C. Das Inventarfenster

Im Inventarfenster werden alle Gegenstände gezeigt, die Gabriel bei sich hat.

Alle Gegenstände stehen während des Spiels zum Lösen von Rätseln zur Verfügung. Gegenstände werden in das Inventar aufgenommen, wenn:

1) Gabriel etwas vom Bildschirm nimmt (mit dem NIMM-Zeiger) oder

2) Gabriel etwas von einer anderen Person bekommt.

Auch im Inventarfenster gibt es Symbole für Aktionen und Tasten. Um eine Aktion durchzuführen, die innerhalb des Inventarfensters möglich ist, mußt Du zunächst das entsprechende Symbol anklicken. Auf diese Weise erhältst Du einen Symbolzeiger, mit dem Du die Gegenstände im Inventar anklicken kannst. Diese Symbolzeiger können nur im Inventarfenster verwendet werden.

Mit Hilfe des **LESE**-Symbol kannst Du Gedrucktes lesen. Klicke auf das LESE-Symbol und dann mit dem LESE-Zeiger auf den Gegenstand, von dem Du glaubst, daß er lesbar ist.

Das **ÖFFNE**-Symbol erlaubt es, geeignete Gegenstände aus dem Inventar zu öffnen. Klicke auf dieses Symbol und dann mit dem ÖFFNE-Zeiger auf den zu öffnenden Gegenstand.

Mit Hilfe des **SCHAUE**-Symbols erhältst Du eine Beschreibung eines Gegenstandes aus dem Inventar.
HINWEIS: Häufig erhält man durch Ansehen eines Gegenstandes im Inventar einen Tip für seine Verwendbarkeit im Spiel.

Mit dem **PFEIL**-Zeiger kannst Du einen Gegenstand aus dem Inventar wählen, um ihn im Spiel zu verwenden. Klicke auf das PFEIL-Symbol und dann mit dem PFEIL-Zeiger auf den Gegenstand. Der PFEIL-Zeiger verwandelt sich in den aktiven INVENTARGEGENSTAND-Zeiger und kann jetzt im normalen Spielverlauf benutzt werden. Wenn Du mit diesem Zeiger auf die SPIELE-Taste klickst, verschwindet das Inventarfenster und das Spiel geht weiter. Der gewählte Gegenstand erscheint jetzt im INVENTARGEGENSTAND-Fenster in der Symbolleiste.

Mit dem **HILFE**-Symbol erhältst Du Informationen über die anderen Symbole des Inventarfensters.

Wenn Du auf die **SPIELE**-Taste klickst, wird das Inventarfenster geschlossen und das Spiel wird fortgesetzt.

Mit dem **ROLLBALKEN** kannst Du durch das Inventarfenster blättern, wenn es mehr Gegenstände enthält, als auf einmal in ihm angezeigt werden können. Klicke auf den Pfeil nach Oben, um die vorhergehende Seite zu betrachten, auf den Pfeil nach Unten, damit die nächste Seite des Inventars angezeigt wird.

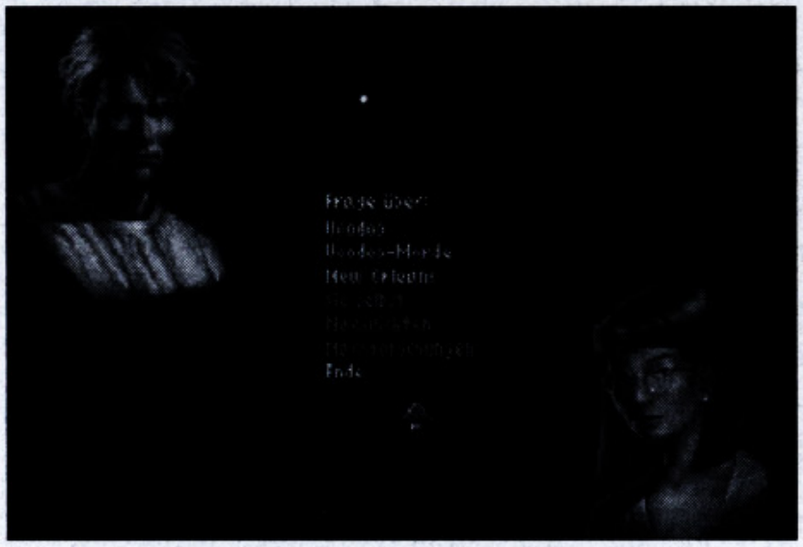
D. Wie man einen Gegenstand aus dem Inventar "benutzt".

In der Hauptsache wirst Du während des Spiels die Symbolleiste und das Inventarfenster benutzen, die zuvor beschrieben wurden. Gabriel Knight bietet jedoch noch weitere Möglichkeiten: Den FRAGE-Modus, den Rekorder, den Voodoo-Code und den Trommelcode. Im folgenden Abschnitt findest Du Hilfen für die Bedienung dieser Funktionen.

BENUTZEROBERFLÄCHEN DES SPIELS

A. Der FRAGE-Modus

Der FRAGE-Modus erlaubt es Gabriel, Personen im Spiel über einige besondere Themen zu befragen, beispielsweise über "Voodoo".



Das ist der FRAGE-Bildschirm für Grace.
Es gibt in diesem Spiel fünfzehn verschiedene Personen, die Gabriel auf diese ausführliche Art befragen kann.
HINWEIS: Die Symbolleiste kann im FRAGE-Modus nicht bedient werden. Du kannst in dieser Situation also nicht SPEICHERN, LADEN oder ENDE wählen. Um das zu tun, mußt Du zuerst den FRAGE-Modus verlassen.

I. Das Umschalten in den FRAGE-Modus

Um in den FRAGE-Modus für eine beliebige Person zu gelangen, klicke mit dem FRAGE-Zeiger auf die Person, die Gabriel befragen soll. Wenn er sie zu diesem Zeitpunkt des Spiels befragen kann, wird der FRAGE-Bildschirm für diese Person eingeblendet. Klicke auf "Ende" am Schluß der Themenliste, um den FRAGE-Modus wieder zu verlassen.

2. Die Liste der Befragungsthemen

a) Allgemeine Themen
Die ersten Themen auf der Liste erscheinen in blauer Schrift. Diese allgemeinen Themen sind bei jeder befragten Person gleich. Zu Beginn kennt Gabriel drei mögliche Themen.
Ihre Anzahl steigt im Verlauf des Spiels, da Gabriel immer mehr erfährt.
HINWEIS: Die allgemeinen Themen sind farblich hervorgehoben, bis sie zum ersten Mal ausgewählt worden sind. So erkennst Du leichter, ob Du ein Thema für die Befragung einer Person vergessen hast, oder ob ein Neues hinzugekommen ist. Das heißt jedoch nicht, daß Du zu einem späteren Zeitpunkt eine Person nicht noch einmal zu einem Thema befragen solltest, über daß Gabriel schon einmal mit ihr geredet hat.

b) Sachbezogene Themen.
Sachbezogene Themen erscheinen am Ende der Liste in einer personenspezifischen Schriftfarbe. Diese ist bei jeder befragten Person eine andere und kann sich ebenfalls erweitern, wenn Gabriel etwas Neues erfährt.

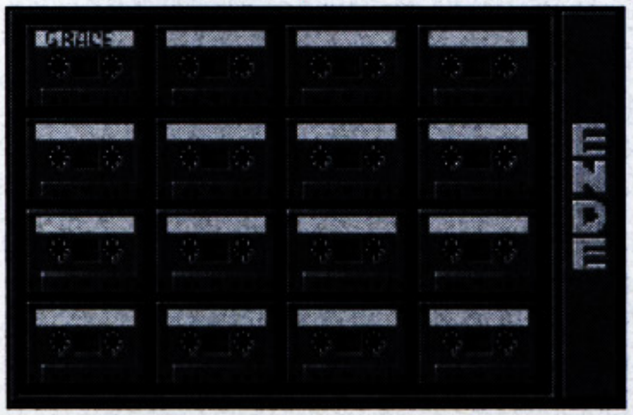
c) Ende
Der letzte Eintrag auf der Themenliste ist das Wort "Ende". Wenn Du "Ende" anklickst, verläßt Du den FRAGE-Modus und kehrst in den normalen Spielmodus zurück.

3. Personen befragen.
Im FRAGE-Modus hat der Mauszeiger die Form eines Pfeils, um Dir das Anklicken eines Themeneintrags zu erleichtern.
a) Nach einem Thema fragen
Zeige mit dem PFEIL-Zeiger auf die Zeile mit dem gewünschten Eintrag. Der Text erscheint jetzt in heller Schrift auf dem Bildschirm. Klicke die Textzeile mit der linken Maustaste an.
b) Den FRAGE-Modus verlassen und zum Spiel zurückkehren
Klicke wie oben beschrieben mit dem PFEIL-Zeiger auf das Wort "Ende" am Ende der Themenliste. Zu einigen Hauptthemen erscheint bei komplexeren Themen eine weitere Themenliste rechts von Gabriels Gesicht. Um daraus auszuwählen, klicke wie gewohnt den gewünschten Eintrag mit dem PFEIL-Zeiger an. Durch Anklicken des untersten Eintrags in dieser Themenliste kannst Du wieder zur Hauptthemenliste wechseln. **HINWEIS:** Es empfiehlt sich, jede Person zu jedem angebotenen Thema so lange zu befragen, bis sich die Antworten wiederholen.

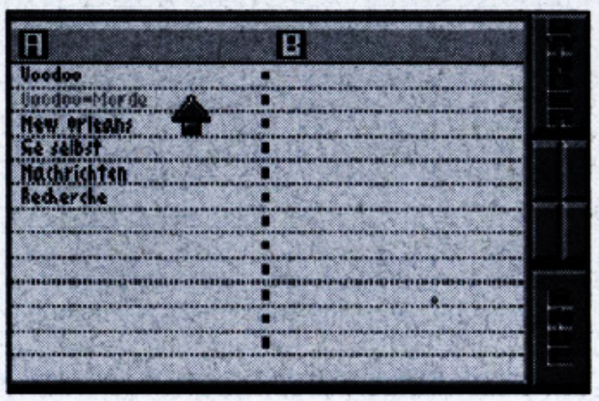
B. Der Rekorder
Mit dem Rekorder kannst Du Dir zu jeder Zeit Gespräche aus dem FRAGE-Modus noch einmal wiederholen lassen.
HINWEIS: Alle anderen Gespräche, die im Verlauf des Spiels geführt werden, werden nicht aufgezeichnet.

1. Den Rekorder benutzen
Klicke auf die REKORDER-Taste der Symbolleiste, um den Rekorder zu benutzen.
Auf dem Bildschirm wird das Kassettenfenster geöffnet.

2. Das Kassettenfenster
Das Kassettenfenster sieht so aus:
Gabriel besitzt für jede Person, die er befragt, eine Kassette (Im Spielverlauf erhält er außerdem eine weitere Kassette mit der Aufzeichnung einer Vorlesung, die er besucht). Zeige mit dem PFEIL-Zeiger auf eine Kassette. die Du auswählen willst. Wenn sie aufleuchtet, kannst Du sie anklicken und so in den Rekorder einlegen. Auf dem Bildschirm erscheint nun das Kassetteninhaltsfenster für die von Dir gewählte Kassette. Klicke auf die ENDE-Taste, um das Kassettenfenster zu schließen und zum Spiel zurückzukehren.



3. Das Kassetteninhaltsfenster



Wenn Du eine Kassette ausgewählt hast, erscheint eine Liste aller Themen, über die Gabriel bis zu diesem Zeitpunkt mit der betreffenden Person gesprochen hat. Im Kassetteninhaltsfenster kannst Du die Gespräche zu diesen Themen abrufen. Das Kassetteninhaltsfenster sieht so aus: Klicke mit dem Mauszeiger auf das Thema, von dem Du Dir das Gespräch noch einmal anhören willst. Es kann angeklickt werden, wenn es aufleuchtet, sobald Du den Mauszeiger darüberschiebst. Jetzt erscheint das Dialogfenster für dieses Thema auf dem Bildschirm.
Um zum Kassettenfenster zurückzukehren, mußt Du auf die KASSETTEN-Taste klicken.
Um zum Spiel zurückzukehren, klicke auf die ENDE-Taste

4. Das Kassettendialogfenster

Das Kassettendialogfenster sieht so aus.

Wenn das Kassettendialogfenster erscheint, siehst Du die erste Zeile der ersten Unterhaltung, die Gabriel mit der entsprechenden Person über dieses Thema hatte. Die Tasten auf der rechten Seite des Fensters funktionieren wie die Bedienungstasten eines echten Kassettenrekorders:

Wenn Du diese Taste anklickst, werden sämtliche Gespräche zu allen Themen abgespielt.

Mit dieser Taste kannst Du innerhalb einer Aufzeichnung schnell vorspulen.

Durch Anklicken dieser Taste kannst Du rückwärts durch die einzelnen Sätze eines Gesprächs springen.

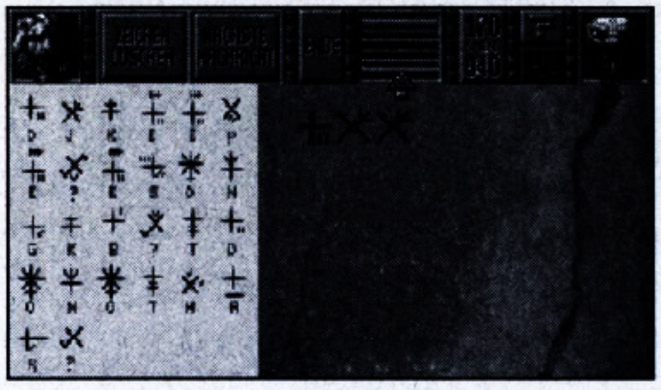
Mit dieser Taste kannst Du innerhalb einer Aufzeichnung schnell zurückspulen.

Wenn Du die STOP-Taste anklickst, wird die Wiedergabe der Gespräche abgebrochen und das Kassetteninhaltsfenster erscheint wieder auf dem Bildschirm.

C. Der Voodoo-Code

An einem bestimmten Zeitpunkt im Spiel muß Gabriel einen Voodoo-Code verwenden, um eine Botschaft zu schreiben. Das Fenster, das für diesen Teil des Spiels gebraucht wird, sieht so aus:

1. Das Voodoo-Codefenster



Auf der linken Seite des Fensters siehst Du einen weißen Bereich mit Symbolen. Das ist ein Stück Papier, auf dem Symbole des Voodoo-Codes stehen. Auf diesem Bereich kann Gabriel die Zeichen auswählen, die er auf seine eigene Botschaft schreiben will.
Der Bereich auf der rechten Seite stellt die Oberfläche dar, auf die Gabriel seine Botschaft schreibt. Hier erscheint die verschlüsselte Botschaft, die Gabriel zu schreiben versucht.

Die Symbolleiste dieses Fensters enthält einige neue Sonderfunktions-Tasten:

Klicke auf die **ZEICHEN LÖSCHEN**-Taste, um das zuletzt geschriebene Zeichen auszuradieren, das Gabriel auf der rechten Seite des Fensters "geschrieben" hat. Wenn Du diese Taste anklickst, verschwindet das zuletzt geschriebene Symbol. Das kann so oft wiederholt werden, bis die ganze Botschaft gelöscht worden ist.

Klicke auf die **NÄCHSTE NACHRICHT**-Taste, um die Symbole im linken Teil des Fensters durch ein anderes Blatt mit einer codierten Nachrichten zu ersetzen.

Klicke auf die ENDE-Taste, um das Voodoo-Codefenster zu schließen.

2. Eine Botschaft schreiben

Um eine Botschaft zu verfassen, mußt Du ein Symbol auswählen, das Gabriel "schreiben" soll. Klicke dazu mit dem PFEIL-Zeiger auf ein Symbol, das sich auf der linken Seite des Fensters befindet. Es erscheint sofort auf der rechten Seite rechts neben dem zuletzt geschriebenen Zeichen (In dem abgebildeten Beispiel wurden schon zwei Zeichen geschrieben. Ein drittes Zeichen wird gerade ausgewählt). Du kannst einzelne Symbole mit der ZEICHEN LÖSCHEN-Taste wieder entfernen. Wenn Du weitere Symbole für Deine Nachricht benötigst, findest Du sie vielleicht auf einer anderen codierten Nachricht, sofern Gabriel eine

solche besitzt. Klicke dazu auf die NÄCHSTE NACHRICHT-Taste.
Klicke auf die ENDE-Taste, wenn Du das Voodoo-Codefenster schließen willst, und Gabriel die vollständige Nachricht auf die zuvor gewählte Oberfläche schreiben soll.

D. Der Trommelcode

I. Übersetzen

An einem bestimmten Punkt im Spiel muß Gabriel einen Trommelcode übersetzen. Der Code besteht aus drei Tonhöhen: hoch, mittel und tief. Außerdem gibt es einfache, doppelte und dreifache Anschläge. Das Fenster für diesen Teil des Spiels sieht so aus:

a) Das Trommelcode-Übersetzungsfenster

Auf der linken Seite des Fensters wird das Buch mit Trommelcodes angezeigt, mit dem Gabriel die Nachrichten übersetzt.

ANMERKUNG: Dieses Buch hat drei Seiten mit Codes!!

Klicke auf den rechten Rand des Buches, um auf die nächste Seite zu blättern. Sobald sich der PFEIL-Zeiger dort befindet, verändert er sein Aussehen und wird zu einem PFEIL-Zeiger, der nach rechts zeigt.

Klicke auf die linke Seite des Buches, um auf die vorherige Seite zu blättern. Sobald sich der PFEIL-Zeiger dort befindet, verwandelt er sich in einen PFEIL-Zeiger, der nach links zeigt.

Dieses Buch enthält den Code, den Du als Teil der Übersetzung wählen kannst.

Auf der rechten Seite des Fensters befinden sich zwei eingerahmte Bereiche. Der obere Bereich zeigt die Übersetzung, die Du gerade eingibst. Der untere Bereich zeigt die Trommelschläge, die Gabriel gerade hört. Bei Computern ohne Tonausgabe ist das die einzige Möglichkeit für der Übersetzung. Bei Geräten mit Tonausgabe sollten die erscheinenden Symbole mit den hörbaren Trommelschlägen übereinstimmen.
Die Symbolleiste dieses Fensters besitzt einige neue Sonderfunktions-Tasten:

Wähle die **LÖSCHE WOR**T-Taste, um das letzte Wort zu entfernen, das Du übersetzt hast. Dieser Vorgang kann so oft wiederholt werden, bis die gesamte Übersetzung gelöscht worden ist.

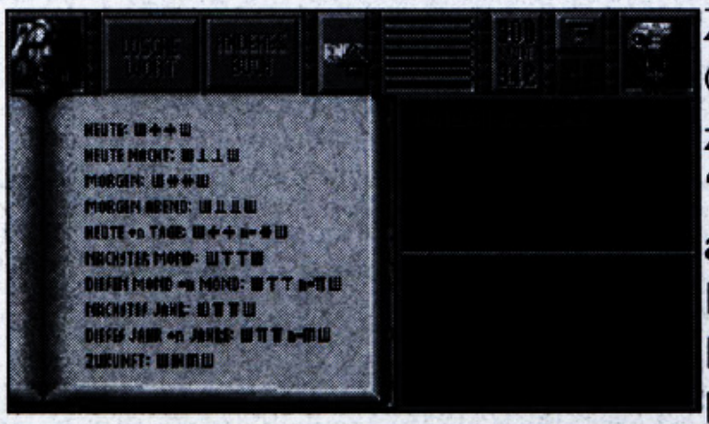
Wähle die **ENDE**-Taste um das Trommelbuch zu schließen und die Übersetzung zu beenden

b) Um eine Botschaft zu übersetzen.

Schau Dir die Zeichen an (oder höre die Töne, wenn der Computer eine Tonausgabemöglichkeit besitzt), die für die Trommelschläge im rechten Kasten auf der unteren Seite des Fensters angezeigt werden. Einige dieser Schläge haben keine besondere Bedeutung was den "Code" angeht. Wenn jedoch eine Botschaft gesendet wird, tauchen zwischen den zufälligen Trommelwirbeln "richtige Wörter" im Code auf.

Beobachte die Trommelschläge, bis Du etwas bemerkst, was der Anfang eines Wortes sein könnte. Dieses kannst Du dann mit dem Buch vergleichen. Versuche, dieses Wort gleich in den Übersetzungsbereich zu schreiben. Um das zu tun, mußt Du zunächst mit dem PFEIL-Zeiger, der nach oben zeigt, die entsprechende Zeichenkombination im Buch auswählen (Die Kombination leuchtet auf). Klicke jetzt auf die markierte Kombination und sie erscheint im Übersetzungsbereich oben rechts im Fenster. Setze die Interpretation der Zeichenkombinationen solange fort, bis Du eine vollständige Nachricht übersetzt hast. Du kannst die letzte Kombination im Übersetzungsbereich durch Anklicken der LÖSCHE WORT-Taste ausradieren. Um das Trommelcode-Fenster zu verlassen, klicke auf die ENDE-Taste auf der Symbolleiste des Fensters.

2. Trommelcodes senden.



Zu einem noch späteren Zeitpunkt im Spiel hat Gabriel die Möglichkeit, selber einen Trommelcode zu senden. Das Fenster für das "Senden" ähnelt dem "Übersetzungsfenster".

a) Das Trommelcode-Sendefenster

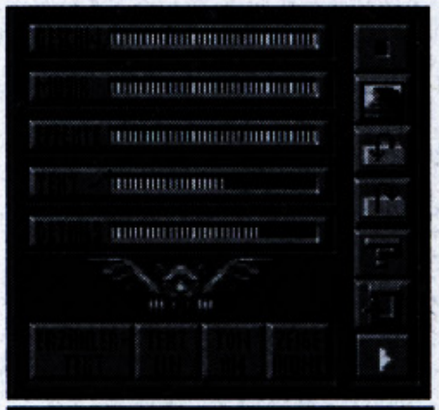
In diesem Fall wird der Bereich unten rechts auf dem Bildschirm nicht benutzt, da Gabriel ja im Augenblick keine Trommeln außer seiner eigenen hört.

Ein anderer auffälliger Unterschied ist die ANDERES

BUCH-Taste auf der Symbolleiste. Wenn Gabriel zu diesem Spielzeitpunkt ein zweites Buch mit Trommelcodes besitzt, kannst Du damit zwischen den beiden Büchern hin- und herschalten, um nach Zeichenkombinationen für die Botschaft zu suchen.
HINWEIS: Diese Taste erscheint nur, wenn Gabriel das zweite Buch mit Trommelcodes besitzt.

b) Eine Botschaft senden.
Um eine Botschaft zu senden, mußt Du Wörter oder Bezeichnungen aus einem der Bücher wählen, indem Du sie mit dem PFEIL-Zeiger anklickst. Die zugehörige Symbolkombination erscheint dann im oberen rechten Bereich des Trommelcode-Fensters. Du kannst Kombinationen auswählen und löschen, bis Du mit dem Ergebnis zufrieden bist. Wenn Du die Botschaft "senden" willst, mußt Du auf die ENDE-Taste klicken. Gabriel trommelt die Nachricht, die Du komponiert hast, sobald das Trommelcode-Fenster geschlossen ist.

SYSTEMEINSTELLUNGEN



Mit dem Fenster für die Systemeinstellungen kannst Du das Spiel nach Deinen Bedürfnissen einrichten.

Mit dem **GESCHWINDIGKEITS**-Regler kannst Du die Geschwindigkeit einstellen, mit der Gabriel sich auf dem Bildschirm bewegt. Wenn er einen Zahn zulegen soll, schiebe den Regler nach rechts, indem Du auf ihn klickst und dabei die Maustaste gedrückt hältst. Um Gabriel zu bremsen, schiebe den Regler nach links.

Mit dem **MUSIK**-Regler kannst Du die Lautstärke der Musik einstellen.

Mit dem **EFFEKTE**-Regler kannst Du die Lautstärke der Soundeffekte und der Sprachwiedergabe im Spiel einstellen.

Mit dem **TEXT**-Regler kannst Du die Geschwindigkeit einstellen, mit der die Texte auf dem Bildschirm aufeinanderfolgen.

Der **DETAIL**-Regler erlaubt es Dir, die Anzahl von nicht spielrelevanten Animations-szenen auf dem Bildschirm einzustellen.

Die **ENDE**-Taste beendet das Spiel und bringt Dich zum DOS zurück. Achtung: Du solltest unbedingt vorher Deinen aktuellen Spielstand speichern!

Mit dem **INFORMATIONEN**-Symbol erhältst Du Informationen über dieses Spiel und Sierra On-Line.

Die **LADEN**-Taste öffnet ein Fenster, in dem Du zuvor gespeicherte Spielstände laden kannst.

Die **SPEICHERN**-Taste öffnet ein Fenster, in dem Du den aktuellen Spielstand speichern kannst.

Wähle das **HILFE**-Symbol und schiebe den HILFE-Zeiger über eine andere Taste, um mehr über seine Funktionsweise kennenzulernen.

Die **NEUSTART**-Taste startet das Spiel ganz von vorne (1. Tag). Wenn Du sie benutzt, solltest Du unbedingt vorher den aktuellen Spielstand speichern!

Die **SPIELE**-Taste schließt das Fenster mit den Systemeinstellungen und das Spiel wird fortgesetzt. Alle Änderungen, die Du vorgenommen hast, werden gespeichert.

Mit der **ERZÄHLER**-Taste kann der Text des Erzählers entweder gesprochen oder geschrieben eingeblendet werden.

Mit dieser Taste kannst Du wählen, ob die Symbolleiste (Ikone) permanent angezeigt werden soll, oder während des Spiels ausgeblendet wird.

Mit dieser Taste kannst Du wählen, ob Du die Texte hören oder auf dem Bildschirm angezeigt bekommen willst. Die gesprochenen Texte stehen nur in der CD-ROM-Version des Spiels zur Verfügung. Der Text kann entweder alleine (SPRACHE-Taste AUS) oder zusammen mit den Stimmen angezeigt werden (TEXT-Taste EIN, SPRACHE-Taste EIN).

Die TON-Taste erlaubt es in der CD-ROM-Version, den gesprochenen Text ein- oder auszuschalten. Der gesprochene Text kann entweder alleine (TON-Taste AN, TEXT-Taste AUS) oder zusammen mit dem geschriebenen Text (TON-Taste AN, TEXT-Taste EIN) aktiviert sein.

WEITERE FUNKTIONEN

Überspringen von nicht-interaktiven Szenen

Du kannst eine nicht-interaktive Szene überspringen, indem Du während des Ablaufs zu jedem beliebigen Zeitpunkt die Leertaste betätigst. Ob eine Szene übersprungen werden kann oder nicht, hängt lediglich von der Länge der Szene ab: Längere Szenen können übersprungen werden, kürzere nicht. Wenn sie übersprungen werden kann, erscheint ein Fenster, das noch einmal fragt, ob Du die Szene wirklich überspringen willst. Wähle das ABBRECHEN-Symbol, um mit der Szene fortzufahren, oder das ÜBERSPRINGEN-Symbol. wenn Du tatsächlich die Szene überspringen willst. Alles, was in Du in dieser Szene bekommen kannst, erhältst Du automatisch am Ende der Szene (beispielsweise Gegenstände. Gesprächsthemen oder Ortseinträge auf der Karte).

MUSTERLÖSUNG FÜR DIE ERSTEN RÄTSEL & STRATEGIETIPS

I. Die Eröffnungsszene und der Prolog "Sins of the Fathers"

Es gibt zwei fiktive Hintergrundgeschichten oder Prologe als Eröffnung des Spiels: die Alptraumsequenz und der Comic, der in der Schachtel des Spiels liegt. Beide sind wichtig, wenn Du verstehen willst, was Gabriel im Laufe des Spiels passiert. Lies den Comic und schaue Dir die eröffnende Alptraumsequenz gleich an. Wenn Du es nicht mehr abwarten kannst, mit dem Spiel anzufangen, überspringe die Sequenz und spiele ein oder zwei Tage des Spiels. Wir empfehlen jedoch, spätestens vor dem dritten Tag die Alptraumsequenz anzusehen und den Comic zu lesen! Die Eröffnungsszene zeigt Gabriels immer wiederkehrenden Alptraum. Diese Alptraumszene zeigt Bilder, die sich als sehr bedeutsam für Dein Spiel herausstellen werden. Du kannst sie Dir anschauen, so oft Du willst.

Um die Eröffnungsszene anzuschauen, wähle die EINLEITUNG-Taste auf dem Titelbildschirm des Spiels. Im Anschluß an den Alptraum folgt ein Vorspann mit den Namen der am Spiel beteiligten Personen. Anschließend befindest Du Dich automatisch am Beginn des ersten Tages des Spiels

2. Startszene I. Tag

In den ersten sieben Tagen des Spiels geben Dir die Tagesbeginnszenen im Buchladen mit Grace wichtige Informationen und Hinweise für den Tag. Das Spiel führt Dich nach der Alptraumsequenz automatisch in die Startszene des ersten Tages. Du kannst die Alptraumsequenz aber auch überspringen und direkt am Anfang des ersten Tages beginnen. indem Du auf dem auf dem Titelbildschirm des Spiels die SPIELE-Taste anklickst.

Tip: Schreibe Dir die Dinge, die in jeder Tagesbeginnszene passieren auf. Du kannst den Spielstand auch am Anfang der Szene speichern, um es Dir mehrmals anzusehen. Dies hilft Dir,

durch den Tag zu kommen und alle Hinweise zu verfolgen.
Am ersten Tag gibt Dir die Eröffnungsszene folgende Hinweise:
- Gabriel schreibt gerade ein Buch über Voodoo und führt zu diesem Zweck Recherchen durch. Grace hilft ihm bei seinen Nachforschungen und kann weitere Recherchen für ihn machen, wenn Gabriel sie darum bittet.
- Sie hat Nachrichten für ihn, die sie am Telefon entgegengenommen hat.
- Sie hat zwei Quellen des Voodoo in New Orleans aufgestöbert: Ein Museum und den Dixiland Drugstore.
- Sie gibt Gabriel einen tragbaren Kassettenrekorder, den er bestellt hat.

3. Erforschen des Buchladens

Bevor wir uns näher mit den Hinweisen des ersten Tages beschäftigen, solltest Du das tun, was man immer zuerst tun sollte: Erforsche Deine momentane Umgebung.
- SCHAUE Dir Grace an. Hilfreich? Vielleichit nicht, aber Gabriel hat wahnsinnigen Spaß daran!
- SCHAUE Dir jedes Bücherregal genau an. Du erhältst Informationen darüber, welche Bücher Gabriel in seinem Laden zur Verfügung stehen.
- NIMM etwas aus jedem Bücherregal. Häufig erhältst Du nur einige Informationen, doch drei Bücher kannst Du nehmen und lesen. Hast Du sie gefunden?
- NIMM ein Buch aus dem obersten Regal am linken Teil der Rückwand. Du liest ein deutsches Buch von einem Heinz Ritter. Hmm.
- NIMM ein Buch aus dem obersten Regal am rechten Teil der Rückwand (hinter der Leiter). Jetzt weißt Du etwas über Schlangen.
- NIMM ein Buch aus dem Regal unter dem rechten Fenster. Wiederhole dies solange, bis sich die Informationen wiederholen.
- SCHAUE Dich im ganzen Laden um. Was ist mit der Zeitung auf dem Ladentisch? Willst Du sie lesen? NIMM die Zeitung.

Tip: Es gibt jeden Tag eine neue Zeitung.
- SCHAUE Dir die anderen Dingen auf dem Ladentisch an. Hast Du das Vergrößerungsglas und die Pinzette gefunden?
- NIMM das Vergrößerungsglas und NIMM die Pinzette.

Hast Du bemerkt, daß "NIMM die Bücher" bedeutet, sie zu lesen und dann wieder ins Regal zurückzustellen? Gabriel hat sie nicht behalten. Versuche, alle Dinge zu NEHMEN. Wenn das Spiel Gabriel etwas nicht behalten läßt, bedeutet das, daßer es an einer anderen Stelle des Spiels nicht benötigt.
- SCHAUE Dich weiter im Buchladen um und versuche, alles zu NEHMEN. Versuche auch

einige andere Befehle. BENUTZE die Leiter, ÖFFNE die Kasse. Versuche, Grace zu BEWEGEN. SPRECHE mit Grace.

4. Inventar

Nachdem Gabriel jetzt einige Dinge genommen und behalten hat, wollen wir jetzt einen Blick in das Inventar werfen. Zeige mit dem Mauszeiger auf die Symbolleiste und klicke auf die INVENTAR-Taste . Das Inventarfenster wird geöffnet.

- SCHAUE das Vergrößerungsglas und die Pinzette an.
- Versuche beides zu LESEN.
- Versuche beides zu ÖFFNEN.
- Klicke nun auf die PFEIL-Taste, die sich auf der rechten Seite des Inventarfensters befindet. Klicke nun mit dem PFEIL-Symbol auf das Vergrößerungsglas. Der Cursor verwandelt sich nun in ein Symbol des Vergrößerungsglases. Benutze den hellen gelben Punkt in der Mitte des Vergrößerungsglases (Zielpunkt) zum Zielen und zum Anklicken der SPIELE-Taste am rechten Rand des Inventarfensters. Das Inventarfenster wird geschlossen.
- Schau Dir die Symbolleiste an. Das Vergrößerungsglas erscheint jetzt im Inventarfenster. Auch der Mauszeiger hat die Form eines Vergrößerungsglases.
- Zeige mit dem Vergrößerungsglas auf Grace und klicke sie damit an. Sie ist nicht sehr beeindruckt? Na, macht nichts, vielleicht kann das Vergrößerungsglas an einer anderen Stelle für Gabriel nützlich sein.
- Öffne erneut das Inventarfenster, wähle die Pinzette und klicke Grace mit dieser an, um zu sehen, wie sie reagiert.

5. Der FRAGE-Modus

Da wir nun alles erforscht haben, wenden wir uns zu den Hinweisen des ersten Tages.
Was hat es mit den telefonischen Nachrichten auf sich? Um das herauszufinden, mußt Du Grace befragen.

- Klicke Grace mit dem FRAGE-Zeiger an. Der FRAGE-Bildschirm von Grace erscheint.
- Siehst Du die Themenliste? Wähle jedes Thema, beginne ganz oben und arbeite Dich bis zum letzten vor. Wähle jedes Thema so oft, bis Grace anfängt, sich zu wiederholen. Du wirst bemerken, daß die allgemeinen Themen (blau) besonders hervorgehoben werden, bis sie einmal angewählt werden. Alle allgemeinen Themen werden besonders hervorgehoben, damit Du neue Themen sofort erkennen kannst, wenn die Liste einmal länger wird.
- Arbeite Dich vor bis zu den Nachrichten. Wähle den Eintrag "Nachrichten" und später "Weitere Nachrichten", bis Grace Dir sagt, daß keine mehr da sind.

Die telefonischen Nachrichten enthalten ebenfalls wichtige Hinweise für den ersten Tag.

Folgendes findest Du heraus:
- Deine Großmutter hat angerufen und möchte, daß Du mal bei ihr vorbeischaust.
- Detective Mosely hat angerufen, um Dir zu sagen, daß er im Polizeirevier Fotos für Gabriel hinterlegt hat.
- Ein seltsamer Mann aus Deutschland hat angerufen. Hmmm.
- Da wir gerade bei den Fragen an Grace sind, wähle "Recherche". Eine neue Liste mit Themen erscheint. Im Augenblick gibt es nichts, um das wir Grace bitten könnten, deshalb wähle einfach "Beenden". Sobald es etwas gibt, worum wir Grace bitten können, erscheint es automatisch in diesem Fenster.

Tip: Wenn Du irgendwann nicht mehr weiter weißt, überprüfe den Eintrag "Recherche" im FRAGE-Modus von Grace und schaue nach, ob sich etwas Neues ergeben hat.

6. Verlassen des Buchladens

Du hast jetzt alles getan, was Du zu diesem Zeitpunkt im Buchladen tun kannst. Warum folgst Du nicht einfach den Hinweisen und gehst ins Museum, in den Voodoo-Laden, das Polizeirevier oder zu Gabriels Großmutter?
- Klicke mit dem ÖFFNE-Zeiger auf die Vordertür und - auf geht's!

Tip: Nach diesen ersten Fingerübungen wirst Du auf der Karte von New Orleans einige Orte entdecken, die Du erforschen kannst. Denke daran, daß Du, sobald Du etwas Neues erfährst, auch neue Orte kennenlernen wirst. Deshalb untersuche regelmäßig die Karten nach neuen Orten, die Du besuchen kannst, und die Themenlisten im FRAGE-Modus nach neuen Themen, über die Du die Personen im Spiel befragen kannst.

7. Strategietips

Wenn Du nicht mehr weiterkommst, überprüfe die folgenden Punkte:
1. Du hast jeden für Dich erreichbaren Ort erforscht.
2. Du hast jeden Gegenstand, den Du bei Dir hast, jeder Person im Spiel gezeigt.
3. Du hast jede Person zu jedem Thema befragt, bis sie sich wiederholt.
4. Du hast Grace in der Themenliste des FRAGE-Modus um "Nachrichten" und "Recherche" gebeten.
5. Du hast mit den Möglichkeiten des REKORDERS alle Gespräche noch einmal, um zu prüfen, ob Du einen Hinweis übersehen hast.

Tip: Wenn es etwas gibt, von dem Du weißt, daß Du es auch noch nicht herausgefunden hast, und Du den Tag nicht beenden kannst, kann es ein, daß Du zuerst das Rätsel lösen sollst, bevor Du den Tag beenden kannst.

VIEL SPASS!!

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

SERVICE-ABTEILUNGEN	RUFNUMMERN	ÖFFNUNGSZEITEN
Kundendienst- Tel	(D) (06103) 99 40 40	9-19 Uhr - Montag bis Freitag
Kundendienst - Fax	(D) (06103) 99 40 35	Rund um die Uhr
Mailbox Produkt-, Marketing-, Technische Informationen	(D) (06103) 99 40 41	Rund um die Uhr
Hintline* Lösungshinweise	(D) (0190) 515 616	Rund um die Uhr

* Nur in Deutschland verfügbar, 0,23 DM für 12 Sek

Zögern Sie nicht, sich schriftlich an den Kundendienst von Sierra zu wenden:

SIERRA COKTEL DEUTSCHLAND
Robert-Bosch-Str. 32
63303 Dreieich
Deutschland

Sierra belohnt Ihre Treue!

Sie haben soeben ein „SierraOriginals“ Produkt gekauft. Wir sind sicher, daß Ihnen das Produkt gefallen wird und hoffen, daß Sie noch mehr Produkte aus dieser preisgünstigen Reihe kaufen werden. Wir danken Ihnen dafür mir der Möglichkeit, nach drei Käufen Ihre Strich-Codes in ein Geschenk von uns umzuwandeln.

SierraOriginals Treuekarte

Vom 15. Februar bis zum 15. April 1996: 3 gekaufte Titel =
1 gratis SIERRA-Mousepad + 1 kostenloses Abonnement der Multimedia News.

Wenn Sie 3 Titel aus der Reihe SierraOriginals kaufen,
darunter mindestens eine Neuheit
(Rüsselsheim, The even more Incredible Machine oder Gabriel Knight 1).

❒ **Ja**, ich will mein kostenloses Sierra-Mousepad bekommen.

❒ **Ja**, Ich will ein kostenloses Jahres-Abonnement der Multimedia News.

Sie erhalten 4 Ausgaben der vierteljährlich erscheinenden Zeitschrift, in der Sie alles über die Sierra-Coktel Produkte erfahren.
- Sammeln Sie den Strich-Code, den Sie auf jedem „SierraOriginals“ Produkt finden.
- Wenn Sie 3 Strich-Codes haben, können Sie diese auf die Karte (siehe unten) kleben.

STRICH-CODE N°1	STRICH-CODE N°2	STRICH-CODE N°3

Das Angebot gilt nur für Karten, die vor dem 15. April 1996 eingeschickt wurden.

Wie bekommen Sie Ihr Geschenk?

1 - Füllen Sie Ihre Karte in Druckbuchstaben aus:

Name: ..... Vorname: .....

Geburtsdatum: .....

Straße: .....

PLZ: ..... Ort: ..... Land: .....

Für welche Genres interessieren Sie sich am meisten?

❒ Adventure ❒ Strategie ❒ Action ❒ Simulation ❒ Sport ❒ Edutainment

Wieviele Produkte der SierraOriginals-Reihe kaufen Sie?

❒ 1 pro Jahr ❒ 2-3 pro Jahr ❒ 4-6 pro Jahr ❒ 7-12 pro Jahr

Bitte beachten Sie, daß Sie die Registrierkarte einsenden müssen, um von unserem Kundenservice Gebrauch zu machen.

2 - Sammeln Sie den Strich-Code, den Sie auf jedem „SierraOriginals" Produkt finden.

3 - Senden Sie Ihre Karte vor dem 15. April 1996 an :

Sierra Coktel Deutschland
SO-Treuekarte
Robert-Bosch-Straße 32
D - 63303 Dreieich

Bitte senden Sie diese Registrierkarte SierraOriginals an uns zurück (Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen!)

3 Gründe, warum Sie die Registrierkarte zurücksenden sollten:

- 90 Tage Garantie auf Ihre Datenträger (Mängel an Material und Beschaffenheit).
- Unsere Hotline steht Ihnen unter der Nummer 06103/994040 für alle Fragen von Montag bis Freitag von 9-19 Uhr zur Verfügung.
- Sie werden regelmäßig über alle Updates, Neuerscheinungen, Angebote u.ä. informiert.

NAME _____ MITGLIEDSNUMMER* _____

VORNAME _____ GEBURTSDATUM _____

ADRESSE _____

PLZ _____ WOHNORT _____

LAND _____ TEL _____

COMPUTER PC

386 ❑ 486 ❑ PENTIUM ❑

BETRIEBSSYSTEM

MS/DOS ❑ WINDOWS ❑

WINDOWS 95 ❑

PERIPHERIE

DRUCKER ❑

SOUNDKARTE ❑ MODEM ❑

NAME DES GEKAUFTEN PRODUKTES : _____

KAUFDATUM : _____

• Name und Ort des Geschäftes, wo Sie das Produkt gekauft haben _____

_____

• Wieviele Produkte der SierraOriginal-Reihe kaufen Sie?

<1 CD pro Monat ❑ 1 CD pro Monat ❑ > 1 CD pro Monat ❑

• Warum haben Sie ein SierraOriginals gekauft?

Preis ❑ Ich besitze schon Titel dieser Serie ❑ Sierra's Qualität ❑ Andere: .....

• Für welche Genres interessieren Sie sich am meisten?

Adventure ❑ Strategie ❑ Action ❑ Simulation ❑ Sport ❑ Edutainment ❑

• Welche Zeitschriften lesen Sie regelmäßig?

COMPUTERZEITSCHRIFTEN

1 _____ 2 _____

3 _____ 4 _____

ANDERE ZEITSCHRIFTEN

1 _____ 2 _____

3 _____ 4 _____

*Wenn Sie bereits eine Mitgliedsnummer haben, bitte hier eintragen

Wie Sie uns Ihre Registrierkarte zurücksenden

1. Füllen Sie die Registrierkarte aus. Sie finden Sie auf der letzten Seite des Handbuches.

2. Schneiden Sie die Karte entlang der perforierten Linie aus.

3. Senden Sie die Registrierkarte in einem frankierten Briefumschlag an die folgende Adresse:

Sierra Coktel Deutschland
Kennwort: SO-RK
Robert-Bosch-Str. 32
D - 63303 Dreieich

SierraOriginals

SIERRA hat für Sie die "Sierra Originals" geschaffen:
Eine "Taschenbuchausgabe" seiner größten Erfolge
zum Superpreis! Zum Kennenlernen,
Üben, sich und anderen eine
Freude zu machen!

S525052CZ06ZZ

© 1993 Sierra On-line, Inc, ® und /other™ sind eingetragene Warenzeichen von, oder lizensiert an Sierra On-Line, Inc, Bellevue, WA 98007. Alle Rechte vorbehalten.
Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.